

P21331.P07



IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant : Takatsugu NAKAZAWA et al.

Serial No. : 09/964,793

Group Art Unit: 3713

Filed : September 28, 2001

Examiner : Not Yet Known

For : VIDEO GAME WITH QUICK ALTERNATION OF PLAYER CHARACTERS

CLAIM OF PRIORITY

Commissioner of Patents and Trademarks
Washington, D.C. 20231

Sir:

Applicant hereby claims the right of priority granted pursuant to 35 U.S.C. 119 based upon Japanese Application No. 2001-097148, filed March 29, 2001. As required by 37 C.F.R. 1.55, a certified copy of the Japanese application is being submitted herewith.

Respectfully submitted,
Takatsugu NAKAZAWA et al.

*Leslie J. Paperne Reg. No.
Bruce H. Bernstein 33,329
Reg. No. 29,027*

November 13, 2001
GREENBLUM & BERNSTEIN, P.L.C.
1941 Roland Clarke Place
Reston, VA 20191
(703) 716-1191



日本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2 0 0 1 年 3 月 2 9 日

出 願 番 号

Application Number:

特願 2 0 0 1 - 0 9 7 1 4 8

出 願 人

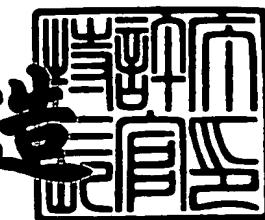
Applicant(s):

株式会社スクウェア

2 0 0 1 年 9 月 1 9 日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特 2 0 0 1 - 3 0 8 6 5 1 1

【書類名】 特許願
【整理番号】 01P00031
【あて先】 特許庁長官
【国際特許分類】 A63F 13/00
【発明者】
【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー
株式会社スクウェア内
【氏名】 土田 俊郎
【特許出願人】
【識別番号】 391049002
【氏名又は名称】 株式会社スクウェア
【代理人】
【識別番号】 100103757
【弁理士】
【氏名又は名称】 秋田 修
【選任した代理人】
【識別番号】 100093182
【弁理士】
【氏名又は名称】 南野 貞男
【手数料の表示】
【予納台帳番号】 064460
【納付金額】 21,000円
【提出物件の目録】
【物件名】 明細書 1
【物件名】 図面 1
【物件名】 要約書 1
【包括委任状番号】 0101055
【フルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置

【特許請求の範囲】

【請求項1】 画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

プレイヤの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、

を実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項2】 前記戦闘場面において、プレイヤキャラクタは順番に従って、プレイヤの操作に応答してコマンド入力を受け付けること特徴とする請求項1に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項3】 前記サブ画面にプレイヤキャラクタの情報をリスト表示させることを特徴とする請求項1または2に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項4】 前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤキャラクタの情報は、プレイヤキャラクタ名と、プレイヤキャラクタの体力、魔法力であることを特徴とする請求項3に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項5】 さらに、

前記入れ替え後において、プレイヤの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す

ことを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～4のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項6】さらに、

前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になる

ことを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～5のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項7】さらに、

プレイヤキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示する

ことを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～6のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項8】画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに、

前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

プレイヤの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、
を実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項9】前記戦闘場面において、プレイヤキャラクタは順番に従って、
プレイヤの操作に応答してコマンド入力を受け付けること特徴とする請求項8
に記載のプログラム。

【請求項10】 前記サブ画面にプレイヤキャラクタの情報をリスト表示させることを特徴とする請求項8または9に記載のプログラム。

【請求項11】 前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤキャラクタの情報は、プレイヤキャラクタ名と、プレイヤキャラクタの体力、魔法力であることを特徴とする請求項10に記載のプログラム。

【請求項12】 さらに、

前記入れ替え後において、プレイヤの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す

ことを実行させることを特徴とする請求項8～11のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項13】 さらに、

前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になる

ことを実行させることを特徴とする請求項8～12のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項14】 さらに、

プレイヤキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示する

ことを実行させることを特徴とする請求項8～13のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項15】 画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲーム処理方法であって、

前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

プレイヤの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイ

キャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、
を特徴とするビデオゲーム処理方法。

【請求項16】 前記戦闘場面において、プレイヤーキャラクタは順番に従つて、プレイヤーの操作に応答してコマンド入力を受け付けること特徴とする請求項15に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項17】 前記サブ画面にプレイヤーキャラクタの情報をリスト表示させることを特徴とする請求項15または16に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項18】 前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤーキャラクタの情報は、プレイヤーキャラクタ名と、プレイヤーキャラクタの体力、魔法力であることを特徴とする請求項17に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項19】 さらに、

前記入れ替え後において、プレイヤーの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す

ことを特徴とする請求項15～18のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項20】 さらに、

前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になる

ことを特徴とする請求項15～19のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項21】 さらに、

プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示する

ことを特徴とする請求項15～20のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項22】 ビデオゲーム処理装置であって、

画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、
前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、

前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、

前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、

前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

プレイヤの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、
を特徴とするビデオゲーム処理装置。

【請求項23】 前記戦闘場面において、プレイヤキャラクタは順番に従つて、プレイヤの操作に応答してコマンド入力を受け付けること特徴とする請求項22に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項24】 前記サブ画面にプレイヤキャラクタの情報をリスト表示させることを特徴とする請求項22または23に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項25】 前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤキャラクタの情報は、プレイヤキャラクタ名と、プレイヤキャラクタの体力、魔法力であることを特徴とする請求項24に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項26】 さらに、

前記入れ替え後において、プレイヤの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す

ことを特徴とする請求項22～25のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項27】 さらに、

前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になる

ことを特徴とする請求項22～26のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理

装置。

【請求項28】 さらに、

プレイヤキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示する

ことを特徴とする請求項22～27のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項29】 ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

プレイヤの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、

を実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項30】 ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに、

前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示さ

せ、

前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、
を実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項31】 ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲーム処理方法であって、

前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、
を特徴とするビデオゲーム処理方法。

【請求項32】 ビデオゲーム処理装置であって、

ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するプログラムを記憶する記憶手段と、

前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、

前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、

前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、

前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド

入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、
を特徴とするビデオゲーム処理装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲーム、または、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置に関する。

【0002】

【従来の技術】

コンピュータを用いたビデオゲームのジャンルの一つに、ロールプレイングゲーム（以下、RPGと称する）が知られている。RPGにおいては、プレイヤに代わってゲーム上でキャラクタが役割を演じ、プレイヤが操作するキャラクタ（以下、プレイヤキャラクタと称する）を通じて擬似的な冒險を体験しながらストーリーを開拓していくものが一般的である。多くの場合、仮想空間に形成される各設定ゾーンには、プレイヤキャラクタと敵対するキャラクタ（以下、敵キャラクタと称する）がそれに設定されている。プレイヤキャラクタが各ゾーンに進み、ストーリー上の目的の達成を妨げる敵キャラクタとプレイヤキャラクタとが戦い、敵キャラクタをプレイヤキャラクタが倒すことでストーリーが展開される。

【0003】

なお、プレイヤーキャラクタは、キーパッド上のボタンやジョイスティック等により操作される。このキーパッドに対してなされる操作に応答してプレイヤーキャラクタが移動すると共に、所定の動作を行う。また、ストーリーの進行上、バトルシーン等のイベントが多数配されている。このイベントにおいて選択操作がなされることによりゲームが進行する。

【0004】

また、従来のビデオゲームのバトルシーンにおいては、プレイヤーキャラクタと、敵キャラクタとが1対1で対戦する場合が多いが、より興趣性を高めるために複数のプレイヤーキャラクタと複数の敵キャラクタとが互いに戦闘することが可能に構成されているビデオゲームも提案されている。このような複数のプレイヤーキャラクタと複数の敵キャラクタとが同一の表示画面内で戦うビデオゲームの場合においては、個々のプレイヤーキャラクタの行動（コマンド）設定を先ず別個に行い、全てのキャラクタに対して設定を完了させて一度にそれぞれのキャラクタの行動を実行させるものである。また、このような複数のキャラクタ間による戦闘が可能なビデオゲームにおいては、複数のプレイヤーキャラクタのうちで戦闘に参加しない控えとなるプレイヤーキャラクタを設け、必要に応じて対戦しているプレイヤーキャラクタと控えとなっているプレイヤーキャラクタとを交替させることができるように構成されているビデオゲームも提案されている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このような従来のビデオゲームにおいては、必要に応じて対戦しているプレイヤーキャラクタと控えとなっているプレイヤーキャラクタとを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができないばかりか、その交替させる手続の操作が複雑で、円滑にゲーム操作が行えず、興趣性に欠ける場合があった。このため、対戦しているプレイヤーキャラクタと控えとなっているプレイヤーキャラクタとを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができ、また、その交替させる手續の操作が簡単で、興趣性を低下させることがないビデオゲームが要望されている。

【0006】

本発明の目的は、上述した問題を鑑みなされたものであって、対戦しているプレイヤキャラクタと控えとなっているプレイヤキャラクタとを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができ、また、その交替させる手続きの操作が簡単で、興趣性を低下させることがないビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】

上述した課題を解決し、上記目的を達成するため、本発明の第1の態様は、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行させるプログラムが記録されたことを要旨としている。

【0008】

この第1の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤキャラクタを交替させる手続きを受け付けるため、キャラクタ交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0009】

この第1の態様では、前記戦闘場面において、プレイヤキャラクタは順番に従って、プレイヤの操作に応答してコマンド入力を受け付けるようにしても良い。

のことにより、プレイヤキャラクタ毎に実行させる行動を選択することができ、より詳細な設定と組織的な戦闘を行うことが可能な記録媒体を提供することができる。

【0010】

また、この第1の態様では、前記サブ画面にプレイヤキャラクタの情報をリスト表示せざる様にしても良く、また、前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤキャラクタの情報は、プレイヤキャラクタ名と、プレイヤキャラクタの体力、魔法力である様にしても良い。これらのことにより、プレイヤキャラクタの交替を検討するために必要な情報をプレイヤに的確に通知することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0011】

また、この第1の態様では、さらに、前記入れ替え後において、プレイヤの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻すことを実行させるプログラムが記録されるようにしても良い。このことによりキャラクタの交替の手続きを柔軟かつ容易に行うことが可能な記録媒体を提供することができる。

【0012】

また、この第1の態様では、さらに、前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になることを実行させるプログラムが記録されるようにしても良い。入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になるため、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0013】

また、この第1の態様では、さらに、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示することを実行させるプログラムが記録されるようにしても良い。このことにより、今後の展開を把握しながら、複数のプレイヤキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることができが可能な記録媒体を提供することができる。

【0014】

本発明の第2の態様は、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行させることを要旨としている。

【0015】

この第2の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤキャラクタを交替させる手続きを受け付けるため、キャラクタ交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0016】

この第2の態様では、前記戦闘場面において、プレイヤキャラクタは順番に従って、プレイヤの操作に応答してコマンド入力を受け付けるようにしても良い。このことにより、プレイヤキャラクタ毎に実行させる行動を選択することができ、より詳細な設定と組織的な戦闘を行うことが可能になる。

【0017】

また、この第2の態様では、前記サブ画面にプレイヤキャラクタの情報をリスト表示させようにも良く、前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤキャラクタの情報は、プレイヤキャラクタ名と、プレイヤキャラクタの体力、魔法力であるようにしても良い。これらのことにより、プレイヤキャラクタの交替を検討するために必要な情報をプレイヤに的確に通知することが可能になる。

【0018】

また、この第2の態様では、さらに、前記入れ替え後において、プレイヤの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に

戻すことを実行させるようにしても良い。このことによりキャラクタの交替の手続きを柔軟かつ容易に行うことが可能になる。

【0019】

また、この第2の態様では、さらに、前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になることを実行させようにもても良い。入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になるため、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0020】

また、この第2の態様では、さらに、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示することを実行させようにもても良い。このことにより、今後の展開を把握しながら、複数のプレイヤキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることが可能になる。

【0021】

本発明の第3の態様は、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲーム処理方法であって、前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを要旨としている。

【0022】

この第3の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤキャラクタを交換させる手続きを受け付けるため、キャラクタ交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0023】

この第3の態様では、前記戦闘場面において、プレイヤキャラクタは順番に従って、プレイヤの操作に応答してコマンド入力を受け付けるようにしても良い。このことにより、プレイヤキャラクタ毎に実行させる行動を選択することができ、より詳細な設定と組織的な戦闘を行うことが可能になる。

【0024】

また、この第3の態様では、前記サブ画面にプレイヤキャラクタの情報をリスト表示させるようにしても良く、また、前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤキャラクタの情報は、プレイヤキャラクタ名と、プレイヤキャラクタの体力、魔法力であるようにしても良い。これらのことにより、プレイヤキャラクタの交替を検討するために必要な情報をプレイヤに的確に通知することが可能になる。

【0025】

また、この第3の態様では、さらに、前記入れ替え後において、プレイヤの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻すようにしても良い。このことによりキャラクタの交替の手続きを柔軟かつ容易に行うことが可能になる。

【0026】

また、この第3の態様では、さらに、前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になるようにしても良い。入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になるため、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0027】

また、この第3の態様では、さらに、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示するようにしても良い。このことにより、今後の展開を把握しながら、複数のプレイヤキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることが可能になる。

【0028】

本発明の第4の態様は、ビデオゲーム処理装置であって、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを要旨としている。

【0029】

この第4の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤキャラクタを交換させる手続きを受け付けるため、キャラクタ交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0030】

この第4の態様では、前記戦闘場面において、プレイヤキャラクタは順番に従って、プレイヤの操作に応答してコマンド入力を受け付けるようにしても良い。プレイヤキャラクタ毎に実行させる行動を選択することができ、より詳細な設定と組織的な戦闘を行うことが可能になる。

【0031】

また、この第4の態様では、前記サブ画面にプレイヤキャラクタの情報をリスト表示させるようにしても良く、また、前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤキャラクタの情報は、プレイヤキャラクタ名と、プレイヤキャラクタの体力、魔法力であるようにしても良い。これらのことにより、プレイヤキャラクタの交替を検討するために必要な情報をプレイヤに的確に通知することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0032】

また、この第4の態様では、さらに、前記入れ替え後において、プレイヤの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻すようにしても良い。このことによりキャラクタの交替の手続きを柔軟かつ容易に行うことが可能になる。

【0033】

また、この第4の態様では、さらに、前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になるようにしても良い。入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になるため、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0034】

また、この第4の態様では、さらに、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示するようにしても良い。このことにより、今後の展開を把握しながら、複数のプレイヤキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることが可能になる。

【0035】

本発明の第5の態様は、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行させるプログラムが記録されたことを要旨としている。

【0036】

この第1の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤキャラクタを交替させる手続きを受け付けるため、キャラクタ交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0037】

本発明の第6の態様は、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行させることを要旨としている。

【0038】

本発明の第7の態様は、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲーム処理方法であって、前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを要旨としている。

【0039】

本発明の第8の態様は、ビデオゲーム処理装置であって、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、前記複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを要旨としている。

【0040】

これら第6、第7及び第8の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤキャラクタを交替させる手続きを受け付けるため、キャラクタ交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0041】

【発明の実施の形態】

以下、本発明が家庭用ビデオゲーム機に適用された第1の実施形態について添付図面を参照して説明する。図1は、本発明の第1の実施形態に係わるビデオゲーム機の全体構成を示すブロック図である。

【0042】

先ず、本発明の第1の実施形態に係わるビデオゲーム機について説明する。ビデオゲーム機10は、図1に示すようにゲーム機本体11と、ゲーム機本体11の入力側に接続されるキーパッド50により構成され、C.R.T(Cathode Ray Tube)、スピーカ等を有するテレビジョンセット100がゲーム機本体11の出力

側に接続される。

【0043】

ゲーム機本体11は、CPU(Central Processing Unit)12と、ROM(Read Only Memory)13と、RAM(Random Access Memory)14と、ハードディスクドライブ15と、グラフィック処理部16と、サウンド処理部17と、ディスクドライブ18と、通信インターフェース部19と、メモリカード・リーダ・ライタ20と、入力インターフェース部21とを有すると共に、これらを相互に接続するバス22とを有している。また、ゲーム機本体11は、入力インターフェース部21を介して操作入力部としてのキーパッド50に接続される。

【0044】

キーパッド50の上面には、十字キー51及びボタン群52等が配設されており、ボタン群52には、○ボタン52a及び×ボタン52bが含まれる。また、キーパッド50の側部にも複数のボタン群が配設されており、十字キー51側の側部には、L1ボタン53と、L2ボタン54とが上下段に配設されている。このキーパッド50は、十字キー51、L1ボタン53、L2ボタン54及びボタン群52等のそれぞれと連係するスイッチを備え、各ボタンに対して押圧力が加えられると、その対応したスイッチがオンする。このスイッチのオン／オフに応じた検出信号がキーパッド50において生成される。

【0045】

キーパッド50において生成された検出信号が入力インターフェース部21に供給され、キーパッド50からの検出信号が入力インターフェース21を介されることによりキーパッド50上のどのボタンがオンされたかを示す検出情報となる。このようにキーパッド50に対してなされたユーザによる操作指令がゲーム機本体11に与えられる。

【0046】

CPU12は、ROM13に格納されているオペレーティングシステムを実行して装置全体を集中制御し、RAM14のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行する。また、CPU12は、キーパッド50の操作状態を入力インターフェース21を介して監視し、必要に応じてRAM14のR

AM14のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行すると共に、必要に応じてゲームの進行過程において派生した諸データをRAM14の所定の領域に格納する。ROM13には、EEPROM(Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory)が含まれ、EEPROMには、電源遮断時においても記憶保持する必要のあるRAM14の所定データが電源遮断の前の段階において格納される。

【0047】

RAM14は、主にプログラム領域と、画像データ領域と、音声データ領域とを有し、また、その他のデータを格納する領域とを有する。これら各領域には、ディスクドライブ18によりDVDやCD-ROM等のディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータがそれぞれに格納される。

【0048】

また、RAM14は、ワークエリアとしても用いられ、その他のデータを格納する領域には、ゲームの進行過程において派生した諸データも格納される。なお、ディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをハードディスクドライブ15に格納することもでき、一旦ハードディスクドライブ15に格納されたプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを必要に応じてRAM14に転送するようにしても良く、また、RAM14に一旦格納されたゲームの進行過程において派生した諸データをハードディスクドライブ15に転送して格納するようにしても良い。

【0049】

グラフィック処理部16は、VRAM23に画像データ格納用のバッファメモリとしてのフレームバッファを含み、プログラム実行に伴うCPU12からの制御情報によってフレームバッファに格納された画像データに基づいてビデオ信号を生成し、ビデオ信号をテレビジョンセット100に出力する。これより、テレビジョンセット100の画面表示部101にフレームバッファに格納された画像データによる画面表示が行われる。

【0050】

サウンド処理部17は、BGM、キャラクタ間の会話及び効果音等の音声信号を生成する機能を有するものである。サウンド処理部17は、プログラム実行に伴うCPU12からの制御情報によってRAM14に記憶されたデータに基づいて音声信号を含むサウンド信号としてテレビジョンセット100のスピーカ102に出力する。

【0051】

テレビジョンセット100は、画面表示部101と、スピーカ102とを有し、ゲーム機本体11からのビデオ信号（映像信号）や、サウンド信号に基づいてビデオゲームの内容に応じた映像（画像）表示と音声出力を行う。

【0052】

ディスクドライブ18は、記録媒体であるディスク（DVDやCD-ROM）30を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ディスク30に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを読み取る。

【0053】

通信インターフェース部19は、ネットワーク110と接続され、ゲームサーバ群8のサーバや他のサーバ等のデータ蓄積装置や情報処理装置との間において必要に応じてデータ通信を行って各種データを取得する。なお、ディスク30から読み取られてRAM14に格納されるビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをネットワーク110及び通信インターフェース部19を介して取得するようにしても良い。

【0054】

メモリカード・リーダ・ライタ20は、メモリカード31を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ビデオゲームの途中経過データやビデオゲームの環境設定データ等の比較的容量の少ないセーブデータをメモリカードに書き込む。

【0055】

本発明の第1の実施形態に係わる記録媒体、つまり、ディスク30には、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場

面を制御するビデオゲームのプログラムが記録され、コンピュータ（CPU12及びその周辺デバイス）読み取り可能である。このコンピュータは、読み込むプログラムに従って、複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤの操作に応答してこのサブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、この任意に選択されたプレイヤキャラクタと、コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行することができる。

【0056】

また、このコンピュータは、さらに、プレイヤキャラクタの入れ替え後において、プレイヤの操作に応答してキャラクタ間の戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻すことを実行することができ、また、プレイヤキャラクタの入れ替えが完了した場合に、入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になるように実行することができる。また、このコンピュータは、さらに、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示することを実行することができる。

【0057】

従って、ゲーム機本体11は、CPU12及び各部のメモリに格納されたデータに基づくソフトウェア処理により従来のビデオゲームを実施するのに必要な機能の他に、プレイヤの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示する機能と、プレイヤの操作に応答して所定のプレイヤキャラクタと、コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替える機能とを備え、さらに、プレイヤキャラクタの入れ替え後において、プレイヤの操作に応答してキャラクタ間の戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す機能とを備える。

【0058】

また、ゲーム機本体11は、プレイヤキャラクタの入れ替えが完了した場合に

、入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になるようにする機能と、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示する機能をも備える。

【0059】

このため、対戦しているプレイヤーキャラクタと控えとなっているプレイヤーキャラクタとを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができ、また、その交替させる手続きの操作が簡単で、興味性を低下させることがないビデオゲームを実現することができる。なお、これらの機能をソフトウェア処理により実現せずに、専用のハードウェアを設けて実現するようにしても良い。

【0060】

上述したように構成される第1の実施形態の動作について説明する。図2は、上述した一実施形態の動作の全体的な処理手順を示す一例としての概略フローチャートである。なお、図2における各ステップには、参照符号としてステップS1～ステップS11が付されている。

【0061】

先ず、図2においては省略されているが、電源が投入されると、ブートプログラムが読み出され、各部が初期化され、ゲームを開始するための処理がなされる。つまり、ディスクドライブ18により、ディスク（DVDやCD-ROM）30に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータが読み取られ、各データがRAM14に格納される。そして、実際のゲームの進行に先立って各種設定がなされて始めてゲーム進行可能な状態になる。従って、この状態においてゲームが進行されると、バトルシーンまたはその他のシーン等になり、ステップS1に移行する。

【0062】

ステップS1において、バトルシーンか否かが判定される。バトルシーンでないと判定された場合には、ステップS2に移行し、その他（移動、会話または買物等）のシーンであるか否かが判定される。その他のシーンでないと判定された場合には、再び、ステップS1に戻され、ステップS1及びステップS2の処理が繰り返されて待機状態になる。

【0063】

そして、ステップS1において、バトルシーンであると判定された場合には、ステップS3に移行し、行動順位判定処理に用いる所定の情報が取得される。具体的には、行動順位判定処理に用いる所定の情報として、プレイヤキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定された情報と、現表示画面内の複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報と、ゲームの進行過程において派生した複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報とが取得される。

【0064】

これらの行動順位判定処理に用いる所定の情報が取得されると、ステップS4において行動順位判定処理が実施される。具体的には、取得された所定の情報を用いて演算処理がなされ、その演算結果に基づいて現表示画面内の複数のキャラクタの行動順位が判定され、この判定結果がRAM14に記憶保持される。ステップS4において、行動順位判定処理が完了すると、ステップS5に移行し、バトル用の各ウインドウ表示がなされる。

【0065】

そして、ステップS6に移行してプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け状態になり、プレイヤキャラクタの交替の必要がある場合には、プレイヤキャラクタの交替がなされると共に、プレイヤの選択操作に応じてプレイヤキャラクタに実行させる行動（コマンド）が決定される。プレーキャラクタとその行動が決定されると、ステップS7に移行して実際の行動（コマンド）が実施される。行動が実施されると、ステップS8に移行し、バトル終了か否かが判定される。ステップS8において、例えば、今回の攻撃で敵キャラクタを全て倒すことができず、バトル終了でないと判定された場合には、再びステップS3に戻され、上述したステップS3～ステップS8の処理が繰り返される。

【0066】

また、ステップS8において、例えば、今回の攻撃で全て敵キャラクタを倒すことができ、バトル終了であると判定された場合には、ステップS9に移行し、バトル用の各ウインドウ表示が消去され、ステップS11に移行する。一方、ス

ステップS2において、その他のシーンであると判定された場合には、ステップS10に移行し、各シーンに応じた処理が実施され、ステップS11に移行する。ステップS11において、ゲーム終了か否かが判定され、ゲーム終了でないと判定された場合には、再びステップS1に戻され、上述したステップS1～ステップS11の処理が繰り返される。そして、ステップS11において、ゲーム終了であると判定された場合に、ゲーム終了に伴う各種処理がなされた後ゲームが終了する。

【0067】

図3は、上述した第1の実施形態におけるプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理（ステップS6）に係わる処理手順を示す一例としての概略フローチャートである。なお、図3における各ステップには、参照符号としてステップS21～ステップS29が付されている。

【0068】

また、図4（A）、（B）及び（C）は、プレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理における表示画面の具体的な一例を示す。なお、操作指示に際しては、前述したキーパッド50のL1ボタン53及び×ボタン52bが用いられ、L1ボタン53がプレイヤーキャラクタの交替の手続き用のボタンとして機能し、×ボタン52bが交替取消用のボタンとして機能するものとして説明する。

【0069】

先ず、上述したようにプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理に移行する前の段階で、図4（A）に示すようにバトル用の各ウィンドウ表示がなされているものとする。なお、図4（A）において401で示されるのがメッセージを表示するためのウィンドウであり、402で示されるのが行動順位を表示するためのウィンドウである。また、図4（A）において403で示されるのがキャラクタデータを表示するためのウィンドウであり、404がコマンドメニューを表示するためのウィンドウである。

【0070】

そして、プレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理に移行すると、ステップS21において、L1ボタン53が押されているか否かが判定される。L1ボ

タン53が押されていないと判定された場合には、ステップS26に移行し、×ボタン52bが押されているか否かが判定される。×ボタン52bが押されていないと判定された場合には、ステップS28に移行し、現在のプレー対象とするプレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作が完了したか否かが判定される。プレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作が完了していないと判定される場合には、再び、ステップS21に戻されて、ステップS21、ステップS26及びステップS28の処理が繰り返されて待機状態になる。

【0071】

この状態で以て、L1ボタン53が押されるか、×ボタン52bが押されるか、もしくは、プレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作のいずれかがなされる。そして、ステップS21において、L1ボタン53が押されたと判定された場合には、ステップS22に移行し、図4（B）に示すように控えのプレイヤキャラクタの一覧表示がなされる。具体的には、図4（B）に示すようにウインドウ405内に控えのプレイヤキャラクタのキャラクタ名と、それに応じてキャラクタの特性を示す情報（例えば、プレイヤキャラクタの体力（HP）、魔法力（MP）を示す数値）とが表示されている。

【0072】

一覧表示が完了すると、ステップS23に移行して交替キャラクタの選択操作が完了したか否かが判定される。例えば、十字キー51によりカーソルが移動されて○ボタン52aが押された場合に、交替キャラクタの選択操作が完了したものとしてステップS24に移行し、プレイヤキャラクタの入れ替え処理がなされると共に、今回の入れ替えの対象となったキャラクタを示す情報がRAM14の所定のデータ領域に記憶保持される。具体的には、現在プレー中のプレイヤキャラクタが控えに回り、今まで控えていたプレイヤキャラクタがプレーキャラクタになり、そのキャラクタが記憶保持される。なお、図4（B）においては、画面最下段の「ティーダ」が現在プレー中であることが示され、控えのプレイヤキャラクタの中で交替要員として「ワッカ」が選択されている状態が示されている。

【0073】

キャラクタの入れ替え処理が完了すると、ステップS25に移行し、控えのプ

レイヤキャラクタの一覧表示が図4 (C) に示すように消去され、現在のプレイヤキャラクタが「ワッカ」であることが示される。一覧表の消去が完了すると、ステップS26に移行し、上述したようにL1ボタン53が押されるか、×ボタン52bが押されるか、もしくは、プレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作がなされるまで待機状態になる。

【0074】

そして、ステップS26において、×ボタン52Bが押されたと判定された場合には、ステップS27に移行し、キャラクタ入れ替え戻し処理がなされる。具体的には、RAM14の所定のデータ領域に記憶保持されている今回の入れ替え対象となったキャラクタの関係を示す情報が読み出され、その情報に基づいて今回のキャラクタの入れ替え処理により入れ替わったプレイヤキャラクタが元の状態に戻される。

【0075】

具体的には、図4 (C) に示される場合においては、今回入れ替わりプレイヤキャラクタとされた「ワッカ」が控えに戻され、「ティーダ」がプレイヤキャラクタに戻され、図4 (A) に示される状態になる。キャラクタ入れ替え戻し処理が完了すると、ステップS21に戻され、上述したようにL1ボタン53が押されるか、×ボタン52bが押されるか、もしくは、プレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作がなされるまで待機状態になる。

【0076】

そして、ステップS28において、現在プレー対象とされているプレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作が完了したと判定された場合には、ステップS29に移行する。なお、行動の選択操作は、例えば、十字キー51によりカーソルが移動されて○ボタン52aが押された場合に、選択操作が完了したものとしてステップS29に移行する。そして、ステップS29において、決定された行動（コマンド）を実施するための処理がなされて、一連のプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理が終了する。

【0077】

つまり、プレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理に移行した時点では、

L1ボタン53が押されるか、×ボタン52bが押されるか、もしくは、プレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作のいずれかがなされるまで、ステップS21、ステップS26及びステップS28の処理が繰り返される待機状態であり、いずれかの操作がなされて始めてそれぞれの処理に移行する。

【0078】

このため、プレイヤキャラクタを入れ替え完了後には、直ちにキャラクタに所定の行動をさせて戦闘に加わることも可能であり、また、キャラクタの入れ替え戻し処理を実行してキャラクタの関係を元に戻すことも可能である。また、プレイヤキャラクタの入れ替え処理時には、同一画面上にそれぞれのキャラクタの行動順位と、プレー中のキャラクタのデータと、控えのプレイヤキャラクタのキャラクタ名と、そのキャラクタのデータとが表示されるため、プレイヤは、それらの諸データにより入れ替え対象となるプレイヤキャラクタの選定に関して的確に判断を下すことができる。

【0079】

従って、上述した第1の実施形態は、以下の効果を奏する。その第1の効果は、コマンド入力待ちの状態でプレイヤキャラクタを交替させる手続きを受け付けると共に、キャラクタ交替後においては、プレイヤキャラクタの行動が実施可能な状態に移行するため、直ちに戦闘に参加することができるようになり、興趣性の低下を防止することが可能である。

【0080】

また、プレイヤキャラクタ毎に実行させる行動を選択することができるようになり、より詳細な設定と組織的な戦闘を行うことが可能である。

【0081】

さらに、控えのプレイヤキャラクタのキャラクタ名と、そのキャラクタの特性を示す情報とが一覧に表示されるため、プレイヤが容易にかつ迅速にプレイヤキャラクタの状態を確認することができる。

【0082】

そして、所定のボタンがキャラクタの入れ替え取り消しボタンとして機能するため、キャラクタの交替の手続きを柔軟かつ容易に行うことが可能である。

【0083】

また、行動順位の表示に基づいて今後の展開を把握しながら、複数のプレイヤキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることが可能である。

【0084】

なお、上述した第1の実施形態においては、キーパッド50のカーソルキー51、○ボタン52a、×ボタン52b及びL1ボタン53を用いてプレイヤキャラクタの行動及び行動順位を決定する操作指示を受け付ける場合について説明したが、その他のボタンを用いるようにしても良い。また、○ボタン52a、×ボタン52b及びL1ボタン53が押されるタイミングのみを監視して操作指示を受け付ける場合について説明したが、所定のボタンに連係するスイッチのオフするタイミングを利用して、操作指示を受け付けるようにしたり、また、所定のボタンに連係するスイッチのオン及びオフの両方のタイミングを監視して、その両方を組み合わせて操作指示を受け付けるようにしても良い。さらに、所定のボタンに連係するスイッチのオンされている時間や、オフされている時間を組み合わせて操作指示を受け付けるようにしても良い。

【0085】

次に、本発明がゲームサーバとビデオゲーム機とからなるゲームシステムに適用された第2の実施形態について添付図面を参照して説明する。図5は、本発明の第2の実施形態に係わるゲームシステムの全体構成を示す説明図である。

【0086】

先ず、本発明の第2の実施形態に係わるゲームシステムについて説明する。図5において110で示されるのがインターネットを含むネットワークである。図5に示すようにネットワーク110に、インターネット・サービス・プロバイダ（以下、ISPと単に省略する）のサーバ群601と、ビデオゲーム機10, 10a, 10b, 10c等とが接続される。なお、ビデオゲーム機10が前述した第1の実施形態におけるビデオゲーム機である。

【0087】

ISPのサーバ群601は、ユーザ認証のためのアカウント管理を行う認証サ

ーバ群603と、音声や動画などのコンテンツの閲覧サービスを提供するコンテンツサーバ群604と、チャットやメッセンジャーの環境を提供するメッセージサーバ群605と、電子メールのサービスを提供するためのメールサーバ群606と、ユーザのプロファイルを管理するためのプロファイルサーバ群607と、ゲーム環境を提供するためのゲームサーバ群608等とを含む構成とされている。これらのサーバ群603～608のそれぞれは、LAN609を介して相互に接続されている。

【0088】

このように構成されるISPのサーバ群601の所定のサーバにビデオゲーム機を接続する場合には、先ず、ビデオゲーム機側からネットワーク110を介してインターネットプロトコルにより認証サーバ群603にアクセスして本人認証を得てからメニュー画面を受信する。そして、ビデオゲーム機側のプレイヤがメニュー画面に表示された各サービスを選択することにより、ビデオゲーム機10, 10a, 10b, 10c・・・のそれぞれがサービスに応じたサーバ群に接続され、各種サービスの提供が可能になる。

【0089】

具体的には、ゲームサーバ群608には、オンラインインゲームを進行させるゲーム進行用のサーバ618が含まれている。このサーバ618は、ゲーム開始が選択された場合に、ビデオゲーム機10, 10a, 10b, 10c・・・内の任意のものと接続され、接続されたビデオゲーム機側のディスプレイ装置にゲーム画面を表示する。そして、接続されたそれぞれのビデオゲーム機からの要求を並列処理しながらゲームを進行させる。このようなゲーム進行状態においては、画面内にプレイヤ本人のプレイヤキャラクタが表示されると共に、ゲームに同時に参加している他のプレイヤのキャラクタも表示される。

【0090】

このように構成されるゲームシステムにおけるビデオゲーム機10, 10a, 10b, 10c・・・と、ネットワークを介して接続されるサーバ618とは、1台のビデオゲーム処理装置とみなすことができ、それぞれのメモリの領域の共有やその利用は自在であり、また、各CPUにおける処理の分担に関しても、そ

の読み出すプログラムにより如何なる組合せも可能である。

【0091】

本発明の第2の実施形態に係わる記録媒体には、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムが記録され、コンピュータ（ビデオゲーム機10，10a，10b，10c・・・の各CPU及びサーバ618のCPUとその周辺回路の複合体）により読み取り可能である。

【0092】

このコンピュータは、読み込むプログラムに従って、複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、この戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答して戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答してこのサブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択し、この任意に選択されたプレイヤキャラクタと、コマンド入力待ちのプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行することができる。

【0093】

また、このコンピュータは、さらに、プレイヤキャラクタの入れ替え後において、複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答してキャラクタ間の戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻すことを実行することができ、また、プレイヤキャラクタの入れ替えが完了した場合に、入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になるように実行することができる。また、このコンピュータは、さらに、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示することを実行することができる。このため、このコンピュータは、前述した第1の実施形態と同様の機能を備え、ネットワークを介して複数のプレイヤが参加するビデオゲームであっても、第1の実施形態と同様の効果を奏する。

【0094】

なお、本発明が上記各実施形態に限定されず、本発明の技術思想の範囲内において、各実施形態は適宜変更され得ることは明らかである。また、各図における同一の構成要素には同一の参照符号が付されている。

【0095】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、対戦しているプレイヤキャラクタと控えとなっているプレイヤキャラクタとを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができ、また、その交替させる手続きの操作が簡単で、興趣性の低下を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の第1の実施形態の全体構成を示すブロック図である。

【図2】

本発明の第1の実施形態の全体的な動作説明に用いるフローチャートである。

【図3】

本発明の第1の実施形態におけるプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理の説明に用いるフローチャートである。

【図4】

本発明の第1の実施形態のプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理における表示画面の一例を示す説明図である。

【図5】

本発明の第2の実施形態の全体構成を示す説明図である。

【符号の説明】

10, 10a, 10b, 10c ビデオゲーム機

11 ゲーム機本体

12 CPU

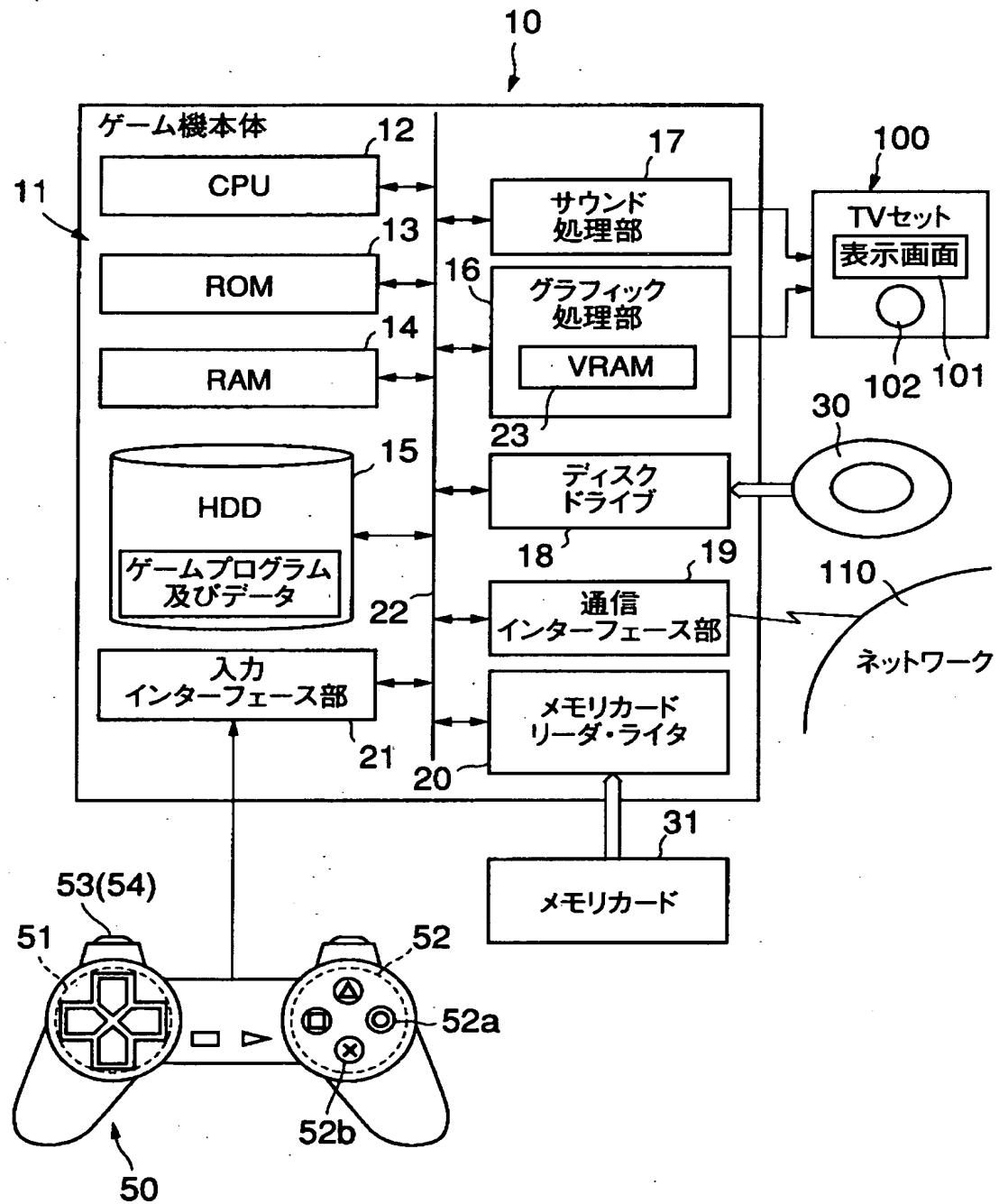
13 ROM

14 RAM

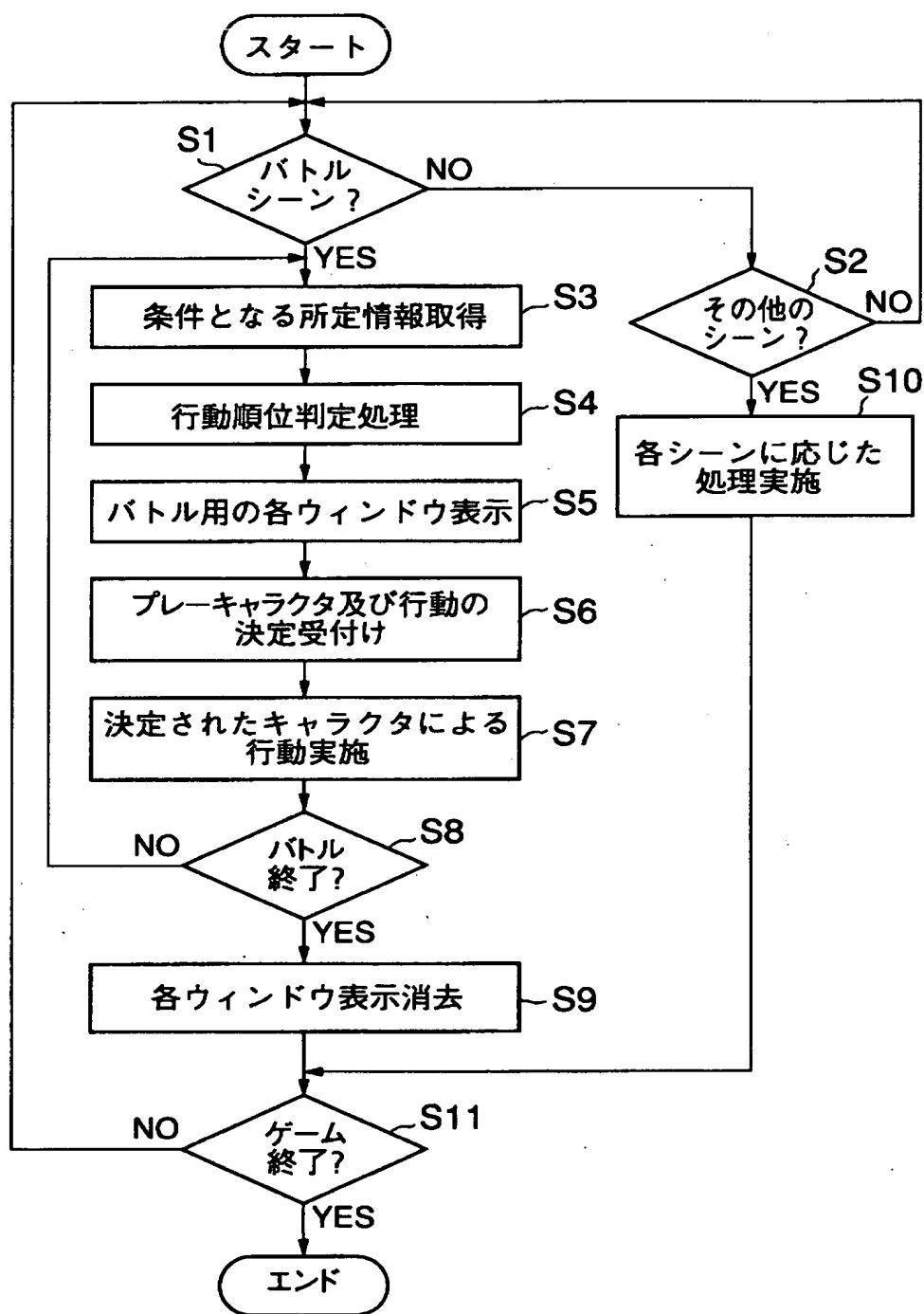
15 ハードディスクドライブ
16 グラフィック処理部
17 サウンド処理部
18 ディスクドライブ
21 入力インターフェース部
30 ディスク
50 キーパッド
51 十字キー^一
52 ボタン群
52a ○ボタン
52b ×ボタン
53 L1ボタン
100 テレビジョンセット
101 画面表示部
110 ネットワーク
401, 403, 404 ウィンドウ
402 行動順位表示用のウィンドウ
405 控えキャラクター一覧表示用のウィンドウ
601 I S P のサーバ群
608 ゲームサーバ群
618 ゲーム進行用のサーバ

【書類名】 図面

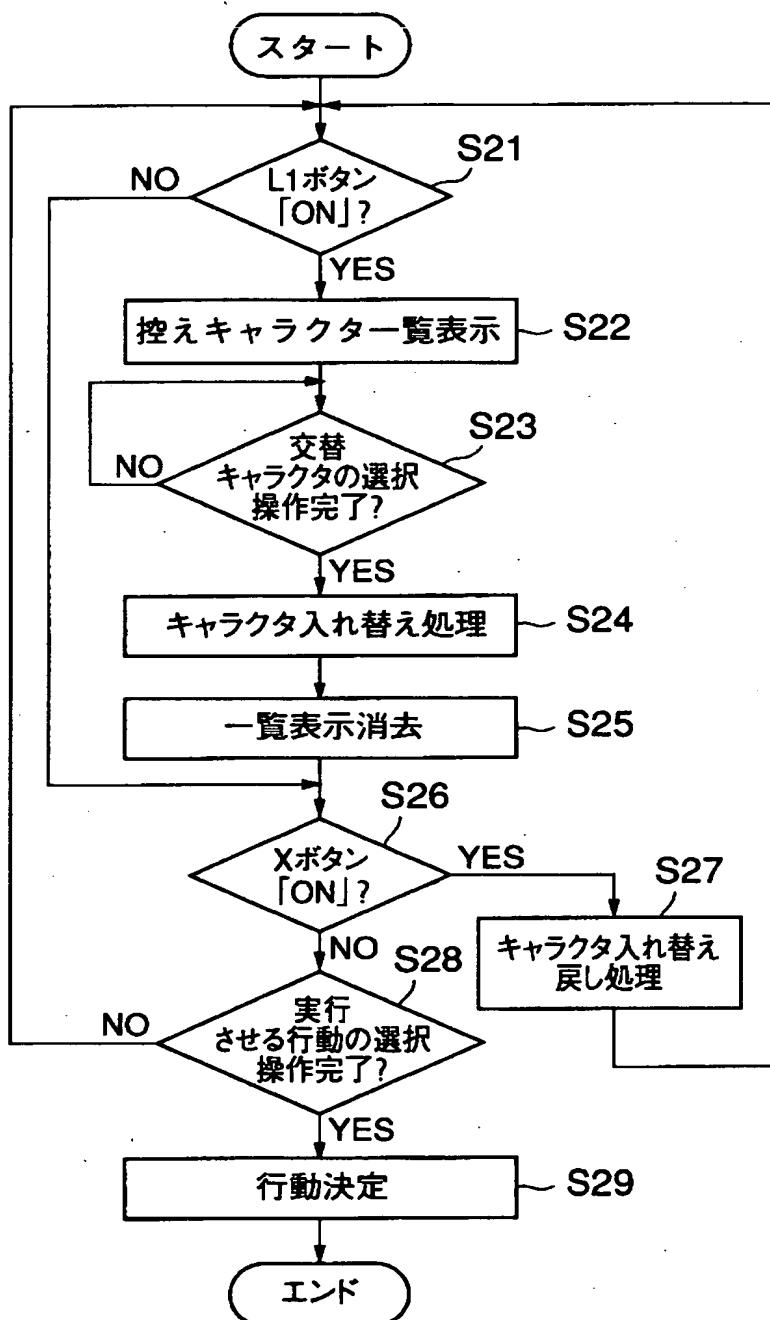
【図1】



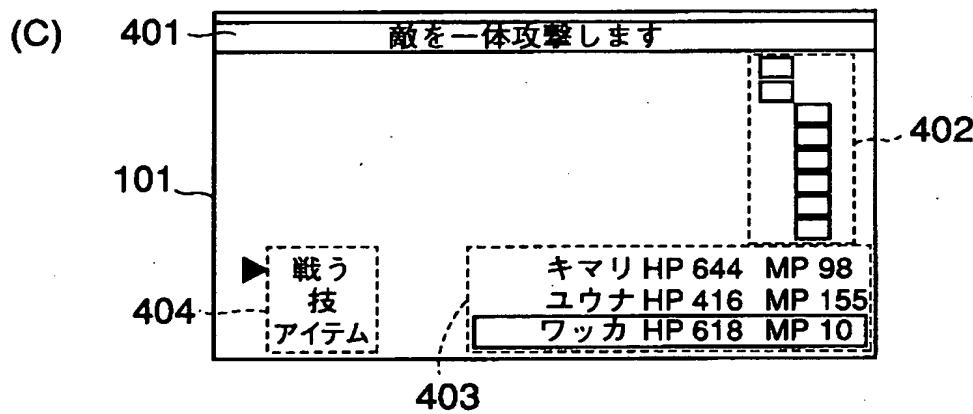
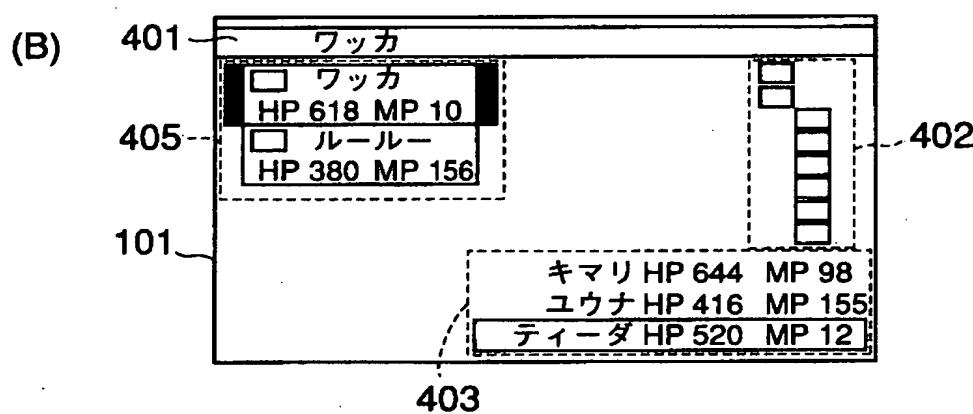
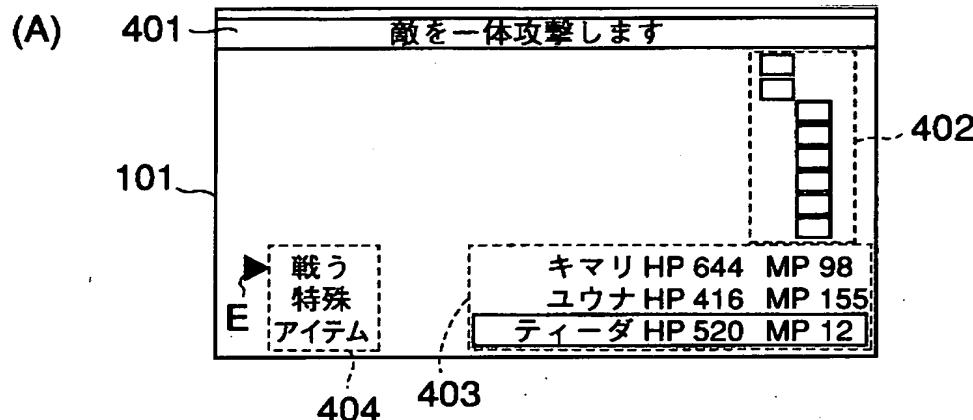
【図2】



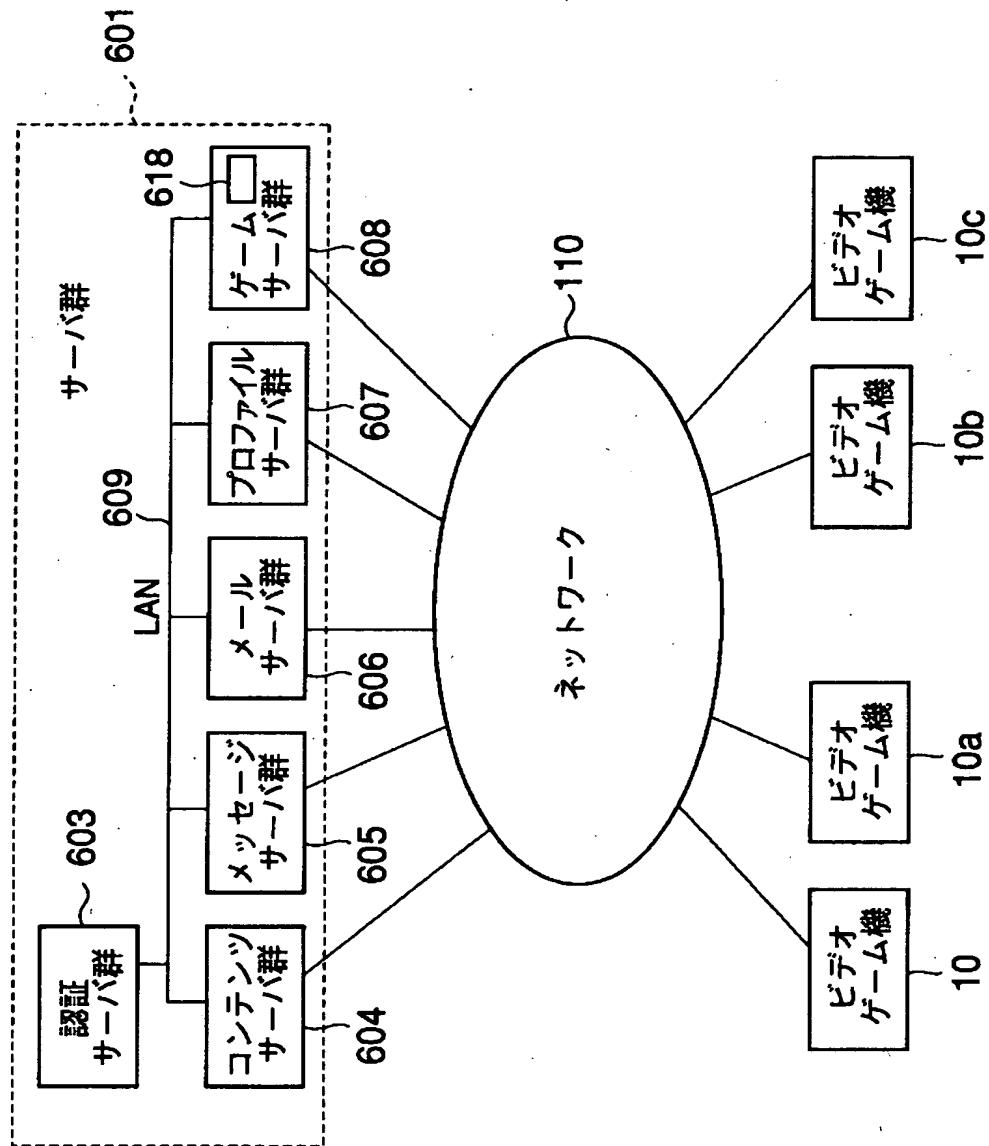
【図3】



【図4】



【図5】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 プレイヤキャラクタを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができるようになり、また、その交替させる手続きの操作を簡素化する。

【解決手段】 プレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理に移行した時点では、L1ボタン53が押されるか、×ボタン52bが押されるか、もしくは、プレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作がなされるまで待機状態とし、L1ボタン53が押された場合には、控えのプレイヤキャラクタの一覧を表示し、そのキャラクタ名及びキャラクタの特性を表示する。そして、プレイヤによる交替キャラクタの選択操作を受け付け、その操作がなされた場合には、キャラクタの入れ替え処理を実施する。また、×ボタン52Bが押された場合には、キャラクタ入れ替え戻し処理を実施する。そして、プレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作がなされた場合には、決定された行動を実施するための処理を実施して、一連のプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理を終了する。

【選択図】 図3

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-097148
受付番号	50100464358
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成13年 3月30日

<認定情報・付加情報>

【提出日】 平成13年 3月29日

次頁無

【書類名】 手続補正書

【整理番号】 01P00031

【提出日】 平成13年 6月15日

【あて先】 特許庁長官 殿

【事件の表示】

【出願番号】 特願2001- 97148

【補正をする者】

【識別番号】 391049002

【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

【識別番号】 100103757

【弁理士】

【氏名又は名称】 秋田 修

【手続補正 1】

【補正対象書類名】 特許願

【補正対象項目名】 発明者

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー株式
会社スクウェア内

【氏名】 中澤 孝継

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー株式
会社スクウェア内

【氏名】 小林 正樹

【提出物件の目録】

【物件名】 宣誓書 1

【物件名】 誤記理由書 1

(A)10101120006



宣誓書

平成13年6月13日

居 所 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー 株式会社スクウェア
内
氏 名 土田 俊郎



居 所 同 上
氏名 中澤 孝継



居 所 同 上
氏名 小林 正樹



下記の発明は「土田 俊郎」の発明ではなく、「中澤 孝継」、「小林 正樹」の2名の共同発明であることを宣誓致します。

記

1. 事件の表示

特願2001-097148

2. 発明の名称

ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体
及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置

(A)10101120006



誤記理由書

平成13年6月15日

下記の件の願書の発明者の欄において、本来の発明者は「中澤 孝継」、「小林 正樹」の2名であるところを誤って、「土田 俊郎」を記載致しました。

従つて、発明者の欄において、発明者は「中澤 孝継」、「小林 正樹」の2名と訂正致します。

記

1. 事件の表示

特願2001-097148

2. 発明の名称

ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-097148
受付番号	10101120006
書類名	手続補正書
担当官	小暮 千代子 6390
作成日	平成13年 8月 3日

<認定情報・付加情報>

【補正をする者】

【識別番号】	391049002
【住所又は居所】	東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
【氏名又は名称】	株式会社スクウェア

【代理人】

【識別番号】	100103757
【住所又は居所】	東京都中央区八丁堀1-4-5 川村八重洲ビル 4階
【氏名又は名称】	秋田 修

【提出された物件の記事】

【提出物件名】	宣誓書 1
	誤記理由書 1

次頁無

出願人履歴情報

識別番号 [391049002]

1. 変更年月日 1995年 9月25日

[変更理由] 住所変更

住 所 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
氏 名 株式会社スクウェア